

ABSTRAK

Alpani Lathipah, 2023. **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ludo *History* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Respon Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/ 2023)**. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar pada pembelajaran sejarah peminatan di kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Terlihat pada proses pembelajaran peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan materi. Sebagai daya tarik pembelajaran memenuhi indikator minat belajar, diperlukan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Penggunaan media dapat membantu dalam pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Peminatan Materi Respon Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu kuasi eksperimen desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya, dan sampel adalah kelas XI IPS 2. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan observasi. Data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS berupa uji normalitas, uji homogenitas. Hipotesis penelitian diuji dengan uji *Independent Samples T-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* lebih kecil daripada nilai probabilitas yaitu $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran permainan ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 Tasikmalaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ludo *History*, Minat Belajar.